

TEST DE MADURACIÓN Primer Grado



NOMBRE DEL ALUMNO:

EDAD:

AÑOS

MESES

ESCUELA:

GRUPO:

ALTO

MEDIO

BAJO

PUNTAJE:

☐
☐
☐

¿QUÉ ES?



Es una prueba que proporciona al profesor información sobre el nivel de desarrollo senso-motriz del alumno que ingresa a primer grado.

¿CUÁL ES SU FUNCIÓN?

Su función es diagnosticar, ya que con el análisis cuidadoso de los resultados obtenidos por cada uno de los alumnos, le permitirá al docente organizar o modificar los procedimientos para el logro eficaz de los contenidos y propósitos fijados en los programas de estudio vigentes.

¿QUÉ CONTIENE EL TEST?

Contiene los siguientes aspectos:

1. UBICACIÓN ESPACIAL
2. PERCEPCION VISUAL
3. PERCEPCION AUDITIVA
4. PENSAMIENTO LOGICO
5. FATIGABILIDAD
6. COORDINACION MOTRIZ FINA

¿CÓMO SE APLICA?

Se puede aplicar con tres alumnos al mismo tiempo con una distancia considerable para evitar que el alumno duplique el trabajo de su compañero, pero es importante que el maestro observe el trabajo que realiza el niño.

¿CÓMO SE CALIFICA?

Cada reactivo tiene la cantidad de aciertos que arrojará la resolución correcta de cada aspecto. Al final se suman todos los aciertos y el total se coloca en la línea de puntaje y se procede a colorear el ovalo que represente el nivel de madurez alcanzado y con el color indicado.

ACIERTOS	NIVEL	COLOR
22-25	ALTO	VERDE
17-21	MEDIO	AMARILLO
10-16	BAJO	ROJO

1. Es un acierto correcto si el alumno identifica el lado derecho, aun cuando no lo coloree todo.
2. Como se indica
3. Verificar que inicie por donde indica la flecha y que no se salga de la línea, si en el tiempo marcado llega por lo menos hasta la mitad del reactivo o mas, el acierto es bueno.
4. Como se indica, el realizar las dos actividades indica acierto bueno.
5. Como se indica.
6. Como se indica.
7. Como se indica.
8. Como se indica por instrucción realizada, un acierto.
9. Como se indica.
10. , tendrá que terminar la secuencia para obtener el acierto.
11. Como se indica.
12. Como se indica.
13. Como se indica.
14. Mas de la mitad equivale a dos aciertos, menos de la mitad a uno.
15. Como se indica.
16. El plátano amarillo, la naranja anaranjado, la hoja verde y la manzana roja, se evalúa que identifique los colores y que el coloreado sea correcto.
17. Que inicie por donde se indica, el rasgado debe ser sobre la línea mas de la mitad el acierto es bueno.
18. Que inicie por donde se indica la flecha, ir sobre la línea mas de la mitad el acierto es bueno.



UBICACIÓN ESPACIAL.



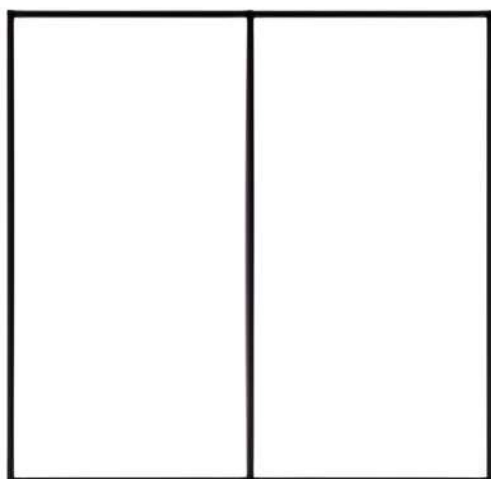
1. Colorea el lado derecho del siguiente cuadro.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO



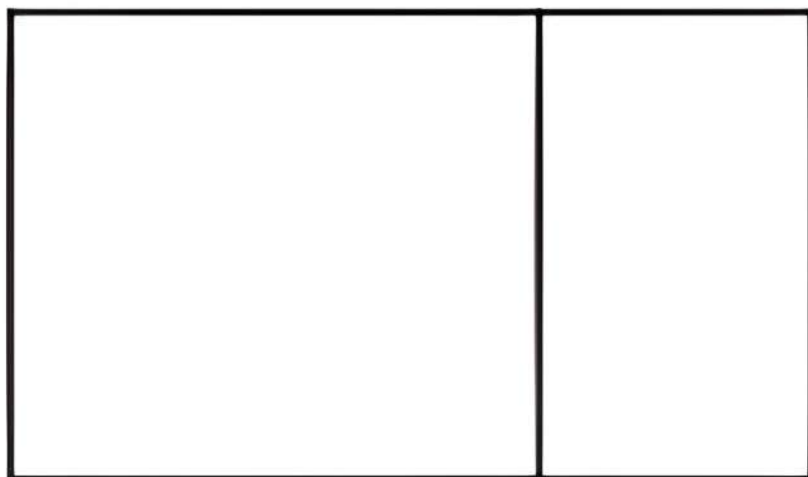
2. Puntea con lápiz la parte más pequeña del rectángulo.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





UBICACIÓN ESPACIAL.



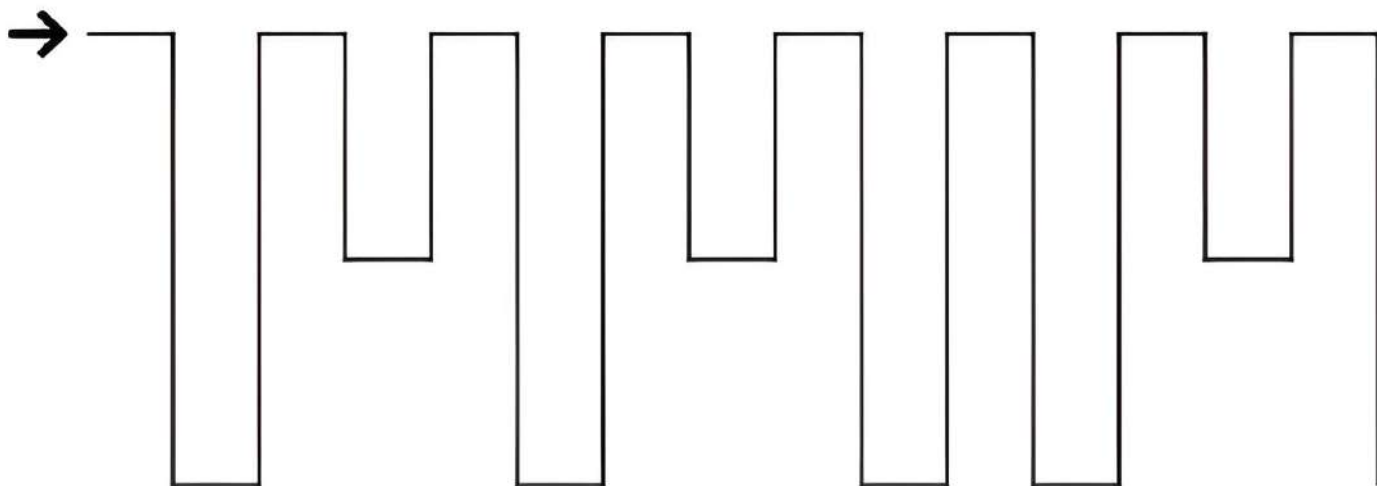
3. Remarca con color sobre la línea, hacia la dirección que indica la flecha.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO



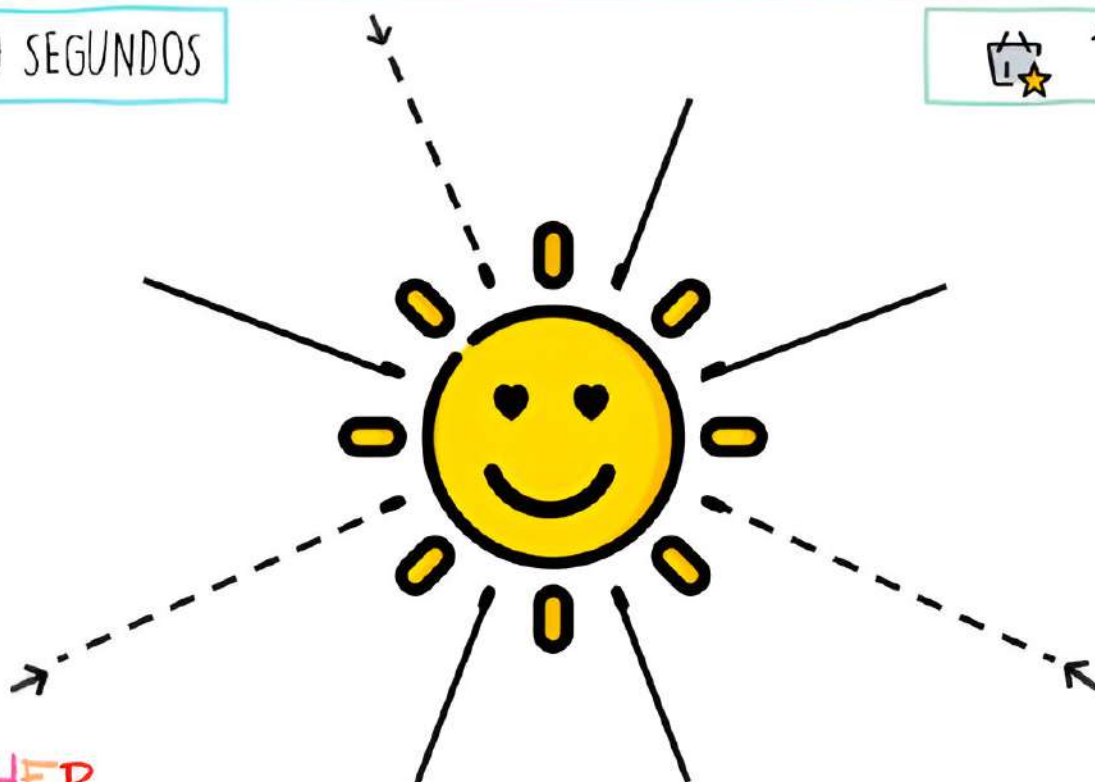
4. Traza las líneas que hacen falta en la dirección indicada.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





PERCEPCIÓN VISUAL



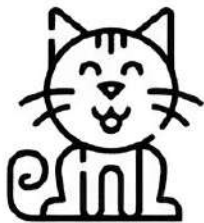
5. Une con una línea las figuras con su silueta.



30 SEGUNDOS



2 ACIERTOS



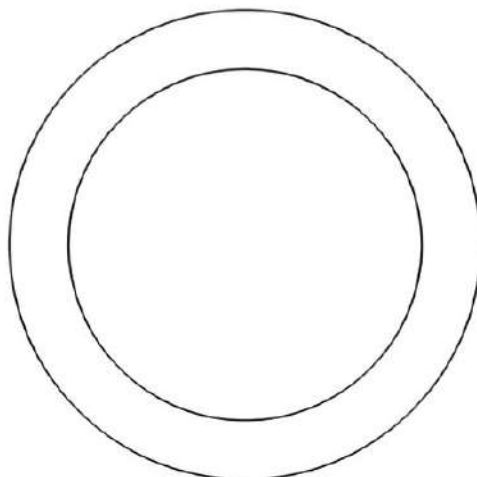
6. Colorea el centro de la figura.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





PERCEPCIÓN VISUAL



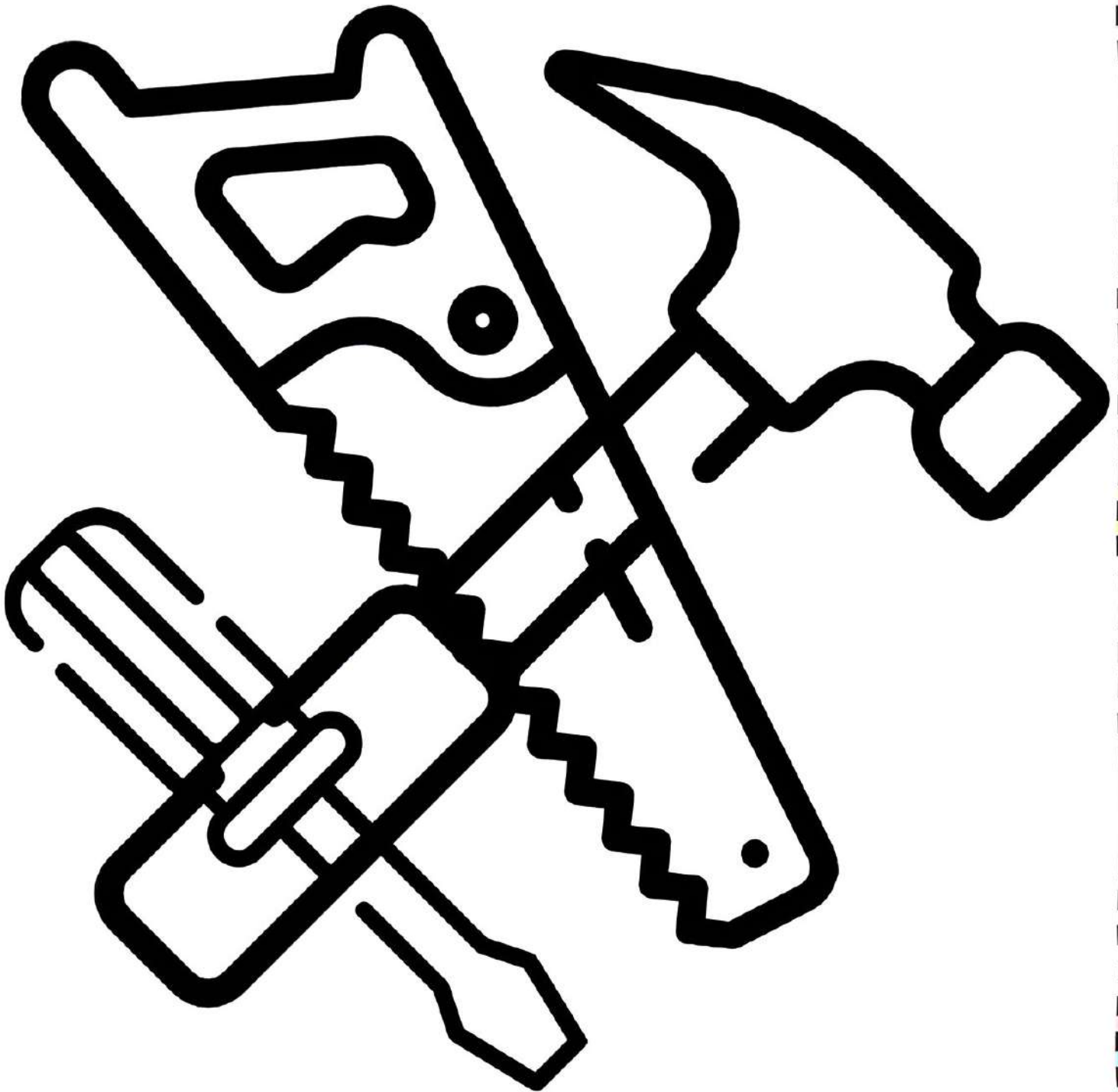
7. Marca con un color la silueta del martillo.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





PERCEPCIÓN AUDITIVA



8. Recorta y pega la nube arriba del árbol, a tu izquierda las flores y debajo los gusanos.



3 MINUTOS



3 ACIERTOS





PENSAMIENTO LÓGICO



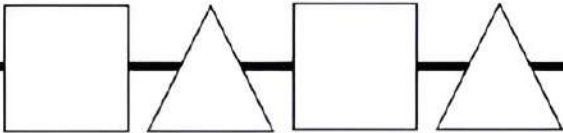
9. Completa la serie.



1 MINUTO



1 ACIERTO



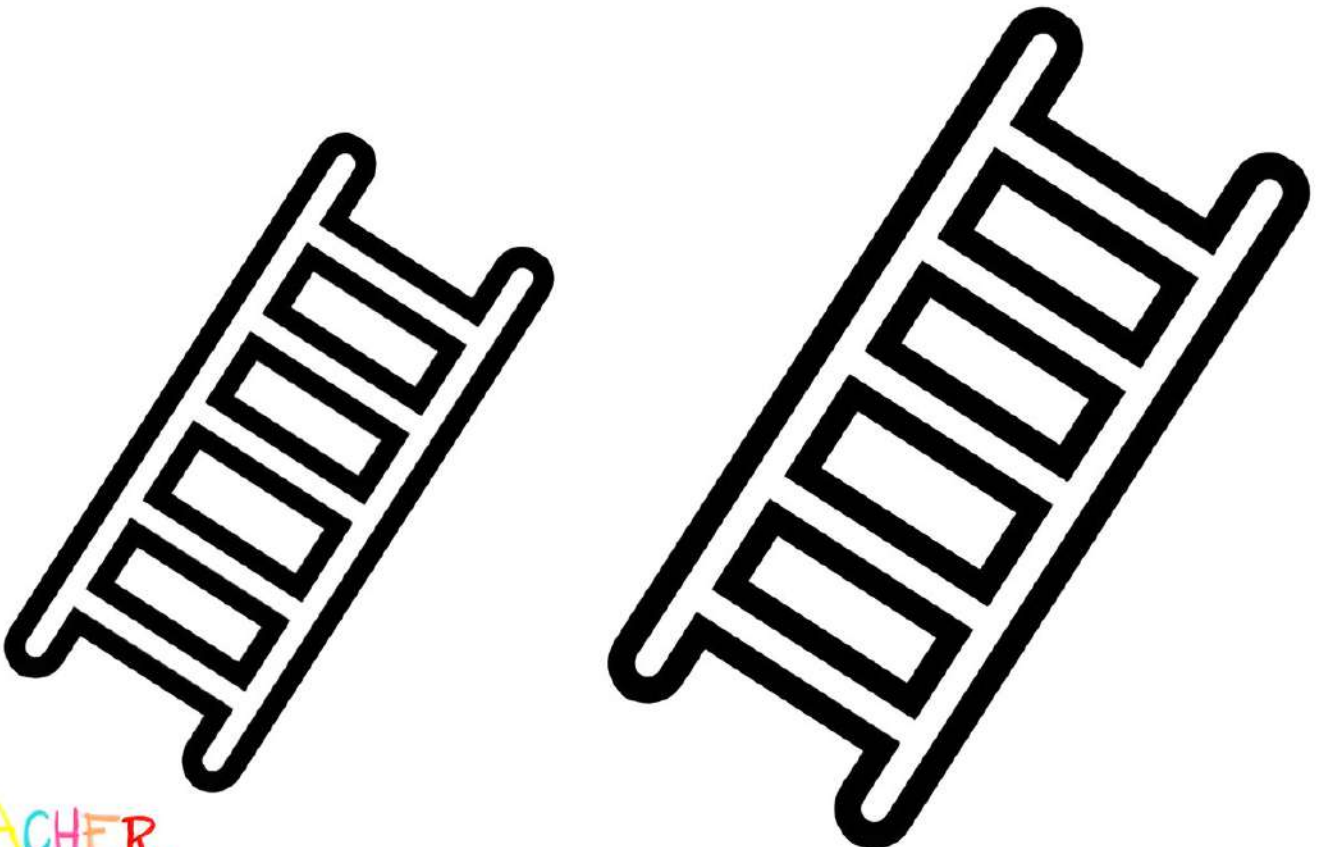
10. Encierra la escalera mas larga.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





PENSAMIENTO LÓGICO



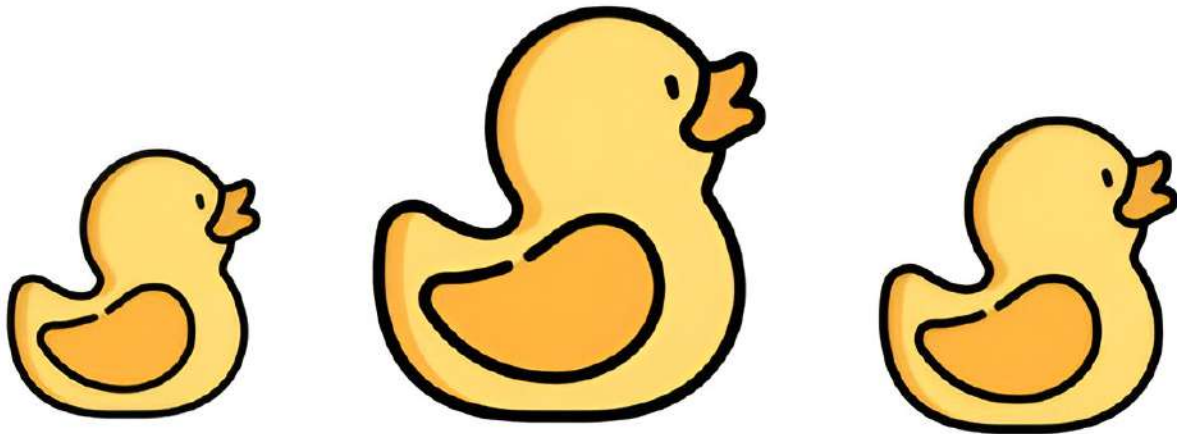
11. Tacha al pato mas grande.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO



12. Encierra al flamenco mas grande.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





13. Encierra el payaso que tenga mas globos.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





FATIGABILIDAD



14. Con tu lápiz puntea sobre la línea curva en la dirección que indica la flecha.



1 MINUTO



2 ACIERTO



TEACHER
KREative



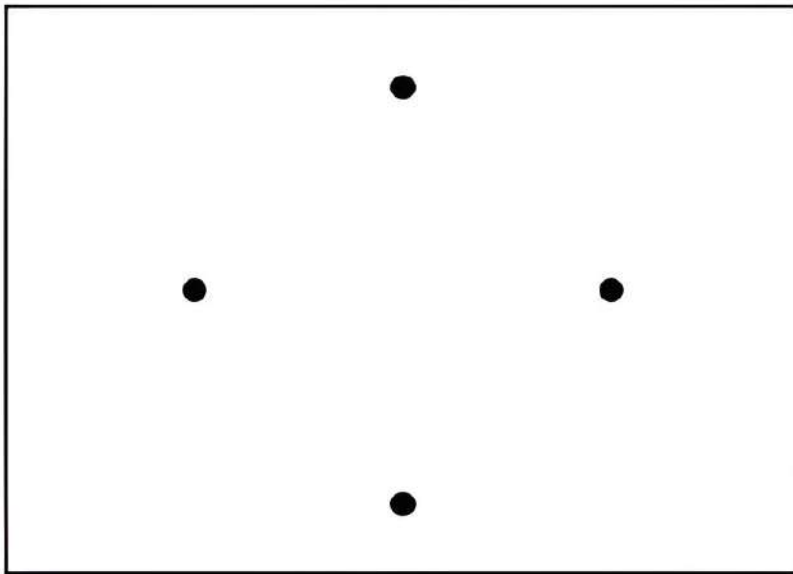
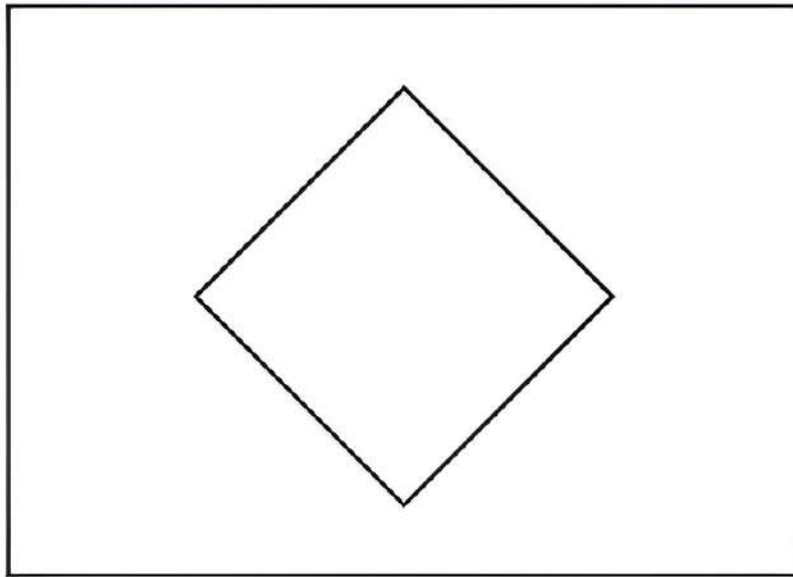
15. Traza una figura igual a la que aparece en el recuadro de arriba.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO





COORDINACIÓN MOTRIZ FINA



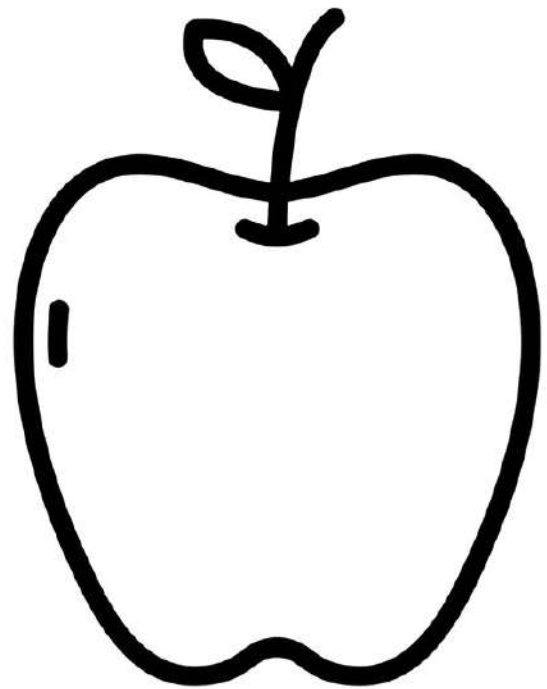
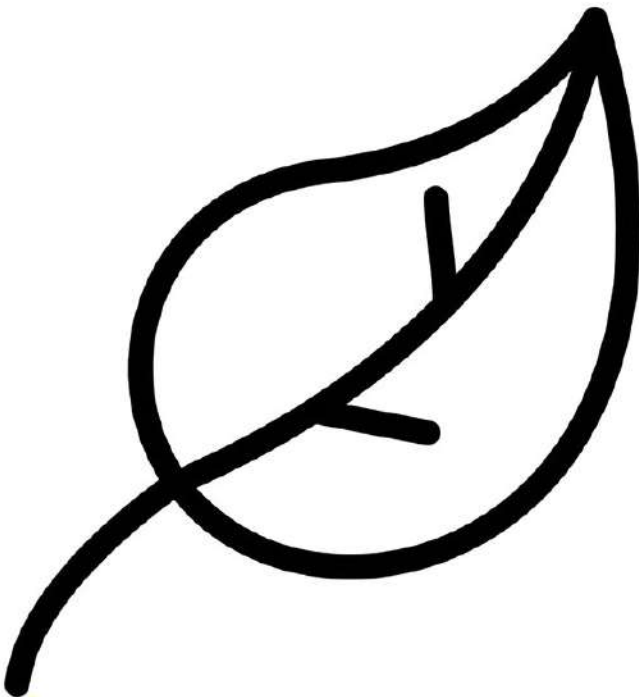
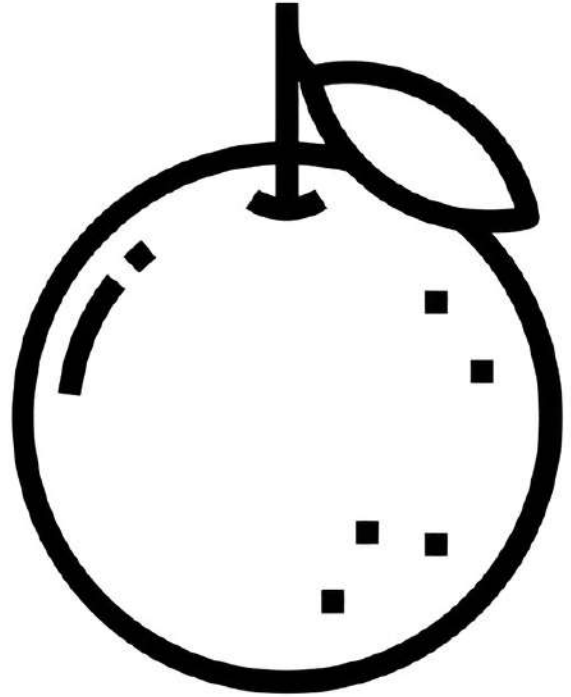
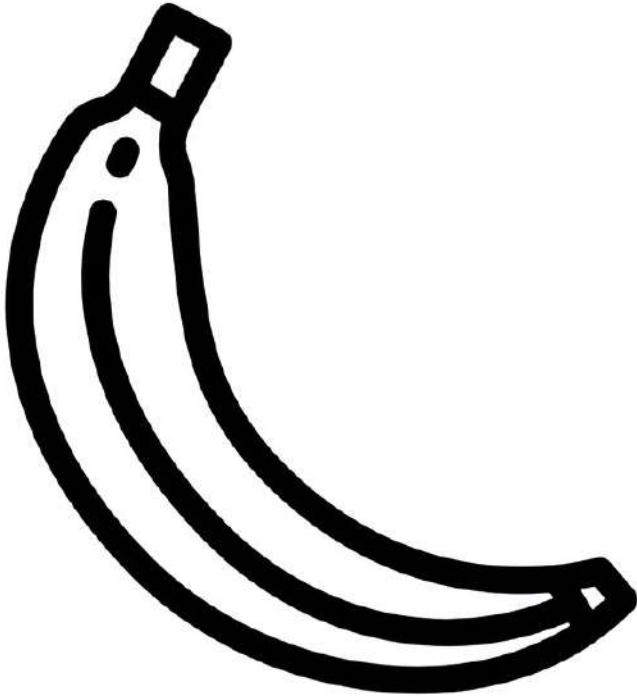
16. Colorea de acuerdo al color que indique tu maestro.



4 MINUTOS

COLOREADO: 1 ACIERTO POR FIGURA.

IDENTIFICACION DE COLORES: 1 ACIERTO POR FIGURA



COORDINACIÓN MOTRIZ FINA



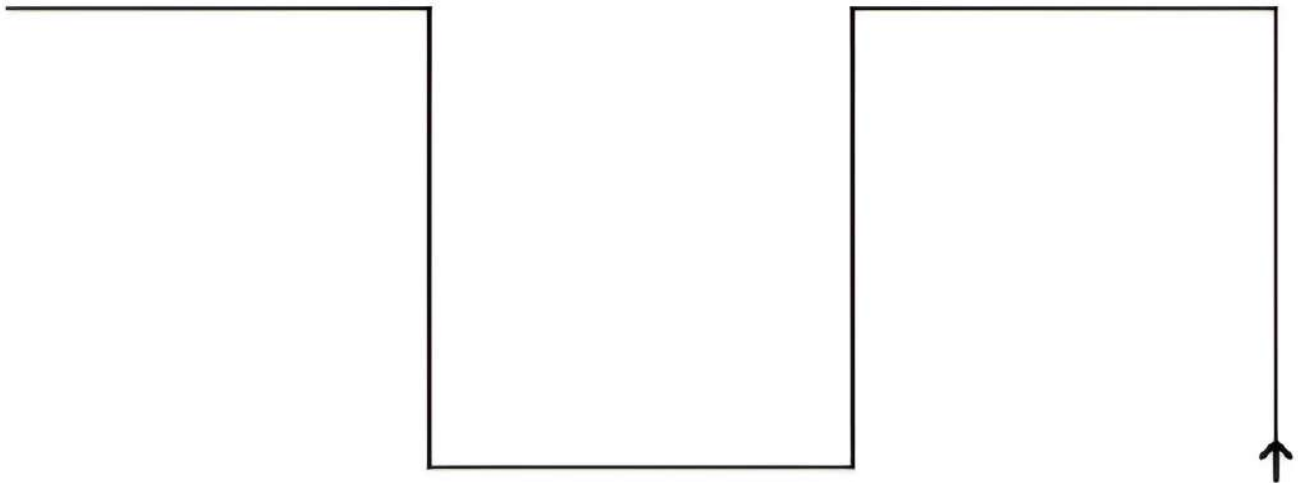
17. Rasga con tus manos sobre la línea en la dirección que indica la flecha.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO



17. Recorta con tijeras sobre la línea en la dirección que indica la flecha.



30 SEGUNDOS



1 ACIERTO

